

УДК 621.357.74:628.54

Студ. В.С. Бекиш

Науч. рук. ассистент Т.П. Брусенцова
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ ДИЗАЙНА ИНТЕРФЕЙСОВ МОБИЛЬНОГО УСТРОЙСТВА

Успех продукта (мобильного приложения) определяется совокупностью факторов, самый важный из которых — пользовательский опыт в целом. Однако продумывая общую концепцию, мы часто забываем о тех мелочах в дизайне, которые кажутся приятным, но не критичным бонусом. А ведь именно то, насколько тщательно мы продумали эти детали, может оказаться решающим для пользовательского опыта.

О визуальном отклике часто забывают, рассматривая общую картину дизайна, но именно он связывает все элементы воедино. Без него нормальное взаимодействие с пользователем невозможно. Представьте, что вы обращаетесь к человеку, а он вообще никак не реагирует — очевидно, что разговор не сложится. Так и с приложениями. Вы обязательно должны обеспечить пользователю какую-то реакцию на каждое действие — так он будет чувствовать, что контролирует ситуацию. Визуальный отклик:

- дает понять, что действие пользователя совершилось;
- сообщает результат этого взаимодействия в наглядной и понятной форме; подает пользователю сигнал, что он (или само приложение) выполнил действие успешно или неудачно.

Чтобы этого добиться, сделайте кнопки и прочие элементы управления осязаемыми. В физической реальности кнопки, панели управления и прочие предметы выдают какую-то реакцию, когда мы с ними взаимодействуем, и мы воспринимаем это как нормальное положение дел. Такой же отзывчивости пользователи ждут и от элементов дизайна приложений.

Загрузка анимации отображает состояние процесса в реальном времени, давая пользователю возможность быстро сориентироваться, что происходит.

Стивен Хубер в своем исследовании использования мобильных устройств, определил, что 49% людей для решения задач полагаются только на большой палец (рисунок 1). На рисунке ниже, диаграмма, показанная на экране мобильного телефона, является

ориентировочной схемой охвата, в которой цвета указывают, каких областей пользователь может достичь большим пальцем, чтобы взаимодействовать с экраном.

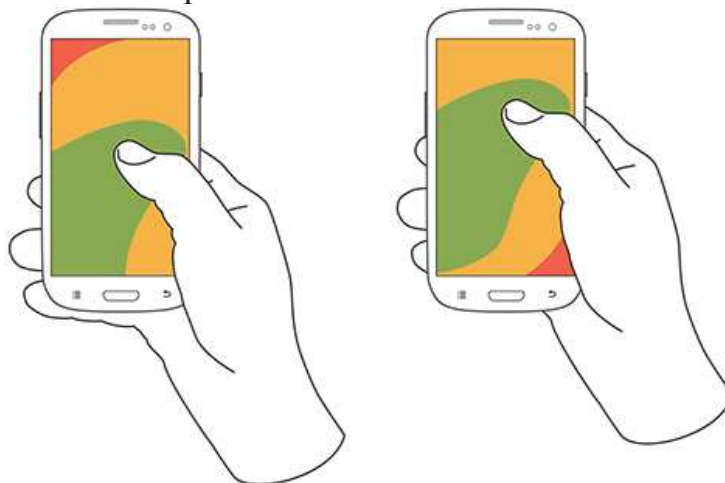


Рисунок 1 – Принцип большого пальца

Зеленый цвет указывает на область, которой пользователь может легко достичь; желтый – область, которая требует усилия; и красный – область, требующая от пользователя изменения способа удерживания телефона. Положение рук и сцепление должны влиять на размещение элементов управления в мобильном дизайне:

- Очень важно поместить меню верхнего уровня, часто используемые элементы управления и общие действия в зеленой зоне экрана, что бы до них было проще дотянуться большим пальцем.(картинка пример меню)
- Поместите негативные действия, такие, как удаление, в труднодоступную, красную зону, потому что вы не хотите, чтобы пользователь случайно на них нажал.

Элементы интерфейса должны быть ясно видны.

Обеспечьте достаточный цветовой контраст между элементами, чтобы пользователи со слабым зрением могли видеть и использовать ваше приложение без проблем.

Убедитесь, что цвет шрифта и фона достаточно контрастируют – это упущение может привести к недостаточной разборчивости. Рекомендуются следующие показатели контрастности для основного текста и текста изображения:

- Небольшой текст должен иметь коэффициент контрастности не менее 4,5: 1 к его фону.

- Большой текст (14 пт жирным шрифтом/18 пт обычным, и выше) должен иметь коэффициент контрастности не менее 3:1 к его фону
- Иконки, и другие важные элементы также должны использовать вышеуказанные рекомендуемые показатели контрастности (рисунок 2).



Рисунок 2 – Пример контрастности

Учитываем размер пальцев пользователя.

Да, пальцы многих пользователей гораздо больше, чем могли бы представить любители утонченного дизайна. Поэтому обязательно нужно адаптировать свою программу к пальцам разного размера.

Кнопкам просто нужно оставлять достаточно места. Если ваши кнопки слишком малы или расположены слишком близко друг к другу, некоторые люди просто не смогут попадать по ним. Как следствие, пользователи будут раздражаться и, может быть, прекращать работу с такой программой. Наши пальцы действительно большие. Их ширина составляет около 45–57 пикселей, что больше, чем рекомендует большинство руководств для тестовых устройств. Apple, например, рекомендует цель квадратной формы с размером стороны в 44 пикселя. А этого далеко не всегда достаточно.

Свободное пространство.

Свободное, или пустое пространство – это те области дизайна, где не размещены никакие элементы. Оно складывается из пространства вокруг картинок, полей, пробелов между буквами и строками текста. Хотя многие считают его бесцельной тратой ценного места на экране, на самом деле оно само по себе является важным элементом интерфейсом.

Сила пустого пространства происходит из того, что человеческие память и внимание не безграничны. Наша краткосрочная память способна удерживать очень небольшое количество актуализированной, готовой к употреблению информации (около 7 элементов или даже меньше) на достаточно короткий срок (10-15 секунд).

Большое количество пустого пространства может придать простой и гостеприимный вид даже самому неряшливому дизайну. Чем больше свободного места, тем меньше элементов и, соответственно, тем проще для пользователя бегло их просмотреть. Искусство применения пустого пространства состоит в том, чтобы предоставить пользователям столько информации (в блоках), сколько они смогут обработать, а затем убрать все лишние детали (рисунок 3).

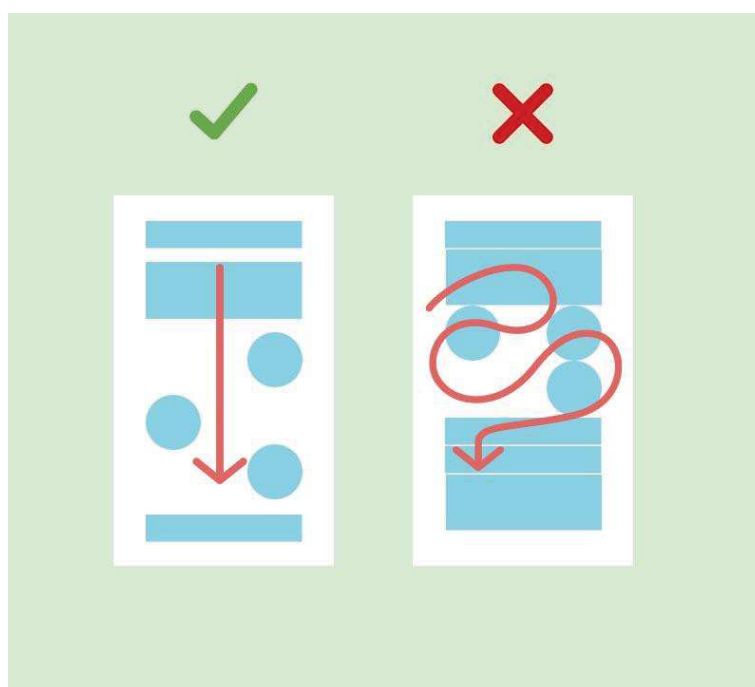


Рисунок 3 – Применения пустого пространства

Проясняем связи.

Закон близости объясняет, как наши глаза устанавливают связи между визуальными элементами. Он утверждает, что объекты, расположенные близко друг к другу, кажутся нам похожими. Мы можем использовать свободное пространство, чтобы выстраивать связи между элементами.

Когда мы разбиваем информацию на тематические группы, её становится проще пробежать глазами и воспринять.

Заключение.

«Детали — это не просто детали. Из них и состоит дизайн». — Charles Eames. Дизайн требует бережного отношения. Каждая мелочь в интерфейсе вашего приложения заслуживает пристального внимания, потому что пользовательский опыт складывается из гармоничного сочетания всех деталей.

УДК 004.738.5

Студ. Ю.С. Кулешова

Науч. рук. ассист. Т. П. Брусенцова
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ЖУРНАЛЬНЫЙ СТИЛЬ В ВЕБ-ДИЗАЙНЕ

На сегодняшний день, журнальный стиль веб-ресурсов является наиболее популярным и используемым.

Журнальный, или как его еще называют, газетный стиль имитирует печатный СМИ в Интернет – сети. Он имеет такие же качественные фото, вместительные заголовки, колончатое размещение текста. Для заголовков применяются разнообразные цвета, стили и шрифты. Фотографии публикуются только качественные и профессиональные. Каждая страница в обязательном порядке вмещает ссылки на другие рубрики.

В журнальном стиле главный акцент делается на текст. Даже изображение публикуются для того, что бы передать смысл текста, а не украшения или общего фона. В основном таким дизайном интересуются журналы и газеты, а так же электронные СМИ.

Журнальный стиль успешно зарекомендовал себя не только на подобных ресурсах, но и на сайтах другой направленности, в том числе и коммерческих. Этот стиль очень эффективно подойдет для создания портфолио, для галереи работ дизайнеров, фотографов и пр.